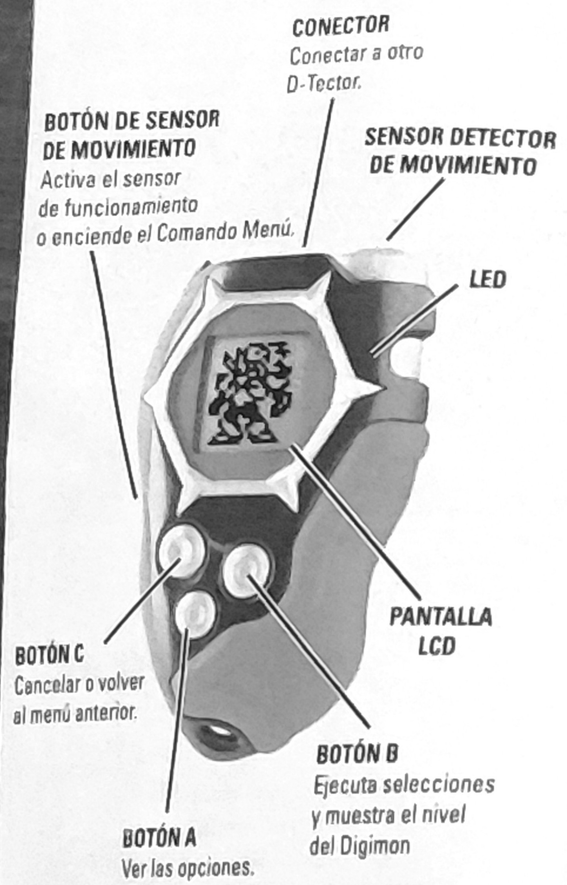


¿QUÉ ES EL D-TECTOR?

El D-Tector es el Nuevo Digivice usado por los Niños Elegidos en la serie de Televisión Digimon 4. Los Niños Elegidos usan sus D-Tector para digievolucionar en fuertes Digimon con los "Spirits", para destruir a los Demonios Digimon y salvar el Digi Mundo. Tu misión es vencer a todos los Demonios Digimon y liberar los Mapas del mal.

PUESTA EN MARCHA/RESET

• PONER LAS PILAS

El D-Tector necesita 2 pilas del tipo LR03(1,5 V). Con ayuda de un pequeño destornillador gira el tornillo, de la parte trasera del D-Tector, en el sentido de las agujas del reloj, empuja la tapa hacia arriba y coloca las pilas nuevas.

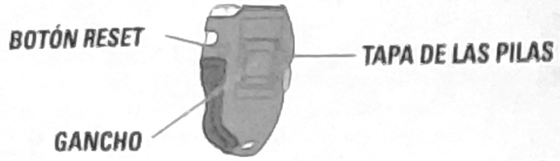
PRECAUCIÓN: Mantén las pilas alejadas de los niños. Las pilas son peligrosas si se tragan. No mezcles pilas alcalina, estandar (carbón y cinc) o recargables. No mezcles pilas nuevas con usadas.

• FUNCIÓN RESET

Pulsa el botón reset de la parte trasera del D-Tector con un objeto fino cuando:

- No funciona bien tu D-Tector o no aparece nada en la pantalla.
- Usas tu D-Tector por primera vez o después de cambiar las pilas.
- Quieres empezar el juego desde el principio.

PRECAUCIÓN: No presiones muy fuerte porque puedes dañarlo. No pulses el botón reset si no es necesario, porque borrarás todos los records alcanzados en tus juegos y que ya están grabados en memoria.



COMIENZO DEL JUEGO

• SELECCIONA UN NIÑO ELEGIDO

Después de poner las pilas nuevas en tu D-Tector y de pulsar el botón reset, comienza tu aventura.

1. Pulsa el botón B para ver la pantalla de Selección.
2. Pulsa el botón A para ver las opciones de Niños Elegidos.
3. Pulsa el botón B para seleccionar el Niño Elegido con el que vas a viajar.

• INTRODUCCIÓN DEL NOMBRE

Puedes poner nombre a tu Niño Elegido haciendo lo siguiente:

1. Pulsa A para ver el abecedario.
   (Pulsa el botón de funcionamiento para cambiar la dirección)
2. Pulsa el botón B para seleccionar una letra.
3. Pulsa el botón B para confirmar tu nombre.

SUCESOS MIENTRAS CAMINAS

Puedes empezar tu aventura con los 4 Niños Elegidos junto a ti. Mientras caminas en tu aventura, oirás alertas periódicamente que te avisan de importantes sucesos: Data Tormentas, encuentros con Niños Elegidos, descubrimientos de Digi-Sorpresas o Combates.

• DATA TORMENTA

Las Data Tormentas pueden sacarte de donde estas hasta otra área, o se pueden llevar a uno de tus Niños Elegidos. Es un fenómeno natural, y la única forma de protegerte es pulsando el botón A, repetidamente, durante la tormenta.

• ENCUENTRA A TUS NIÑOS ELEGIDOS

Si una Data-Tormenta se ha llevado a uno de tus Digi-Compañeros, aún tienes la oportunidad de encontrarlo dentro de tu aventura y podrás formar equipo con él otra vez.

• DESCUBRE DIGI-SORPRESAS

Mientras caminas por tu aventura, pasarás por 4 diferentes Digi-Sorpresas:

1. **Digi-Chip reducción de distancia** – Reduce pasos desde tu distancia actual.
2. **Digi-Chip incremento de distancia** – Incrementa pasos desde tu distancia actual..
3. **Suplemento de Spirit Poder** – Te proporciona Spirit Poder adicional.
4. **Subir de nivel** – Aumenta tu nivel.

• COMBATE

Mientras caminas a través de tu aventura, te encontrarás con demonios Digimon quiénes querrán combatir contigo. Puedes escapar o combatir de dos maneras diferentes:

1. Llamada de Combate – Utilizala para llamar a un Digimon de uno de los 4 Digi-Almacenes, para que se ponga en posición de combate. Usa tu sensor D-Code para llamar al Digimon que va a combatir y seleccionar qué tipo de ataque tiene que utilizar, (para más información ver las secciones, Comandos de Combate y Llamada de Combate).

*** Sensor D-Code: Para activar el barrido del código de movimiento, selecciona el comando ATAQUE y mueve tu mano frente al Sensor de Movimiento. El objetivo es lograr un ataque que garantice tu victoria, (mira en la sección "Entrenamiento" para más información).**

2. Modo Spirit – Si tienes suficiente Spirit Poder, tu Niño Elegido puede digievolucionar en modo Digimon Spirit. Simplemente hay que seleccionar el Modo Spirit, y el juego te dirá si tienes suficiente poder almacenado. Tienes que seleccionar un tipo de ataque con el botón A y ejecutarlo con el botón B. (mirar Comandos de Combate y Modo Spirit, para más información)

COMANDOS

Hay tres tipos de comandos que te ayudarán en tu aventura:

• COMANDOS GENERALES

MAPA – Mira tu Mapa/Área actual o viaja a otro Mapa/Área.
1. Pulsa A o el botón de Sensor de Movimiento para ver la pantalla de Mapa. Pulsa B para seleccionar.
2. Pulsa A para ver los Mapas. Pulsa B para seleccionar un Mapa.
3. Pulsa otra vez A para ver las áreas del mapa que has seleccionado. Pulsa B para seleccionar el área en la que quieres jugar.

NIVELES – Comprueba el nivel de los Niños Elegidos.
1. Pulsa A para ver la pantalla de Nivel. Pulsa B para seleccionar.
2. Pulsa A para ver a tus amigos (incluido tú). Pulsa B para seleccionar el personaje sobre el cual quieres ver su nivel. Pulsa A para ver los parámetros.

SPIRIT – Puedes Digievolucionar tu Niño Elegido, utilizando tu Spirit Poder, en un Digimon para el combate. (Ganas Spirit Poder mediante combates o Digi-Sorpresas)
1. Pulsa A para ver la pantalla Spirit. Pulsa B para seleccionar.
2. Pulsa A para ver los Spirits. Pulsa B para seleccionar.
3. Pulsa A para ver la información sobre el nivel del Spirit Digimon, puedes Digievolucionar durante el combate.

Nota: Cuando estás en el combate tu D-Tector te dirá si tienes suficiente Spirit Poder para Digievolucionar al modo Spirit.

CAMPAMENTO – Si te han herido en un combate o suceso tu D-Tector te dirá que te han herido. Debes ir en ese momento al Digi-Campo para descansar y recuperarte. Si decides no ir tu pasos conseguidos no se contarán.
1. Pulsa A para ver la pantalla de Campamento. Pulsa B para seleccionar.
2. Pulsa A, B o C para dejar la tienda de campaña(Volver a pantalla principal)

NOTA: Ningún paso será contado mientras estés en la tienda.

CONECTAR – Te puedes conectar con el D-Tector Digivice de un amigo para un combate cara a cara o cambiar tus Digimon.
1. Pulsa A para ver la pantalla de Conectar. Pulsa B para seleccionar.
2. Presone A para elegir BATALLA o INTERCAMBIO. Pulsa B paraseleccionar.

BATALLA (luchando contra un amigo)

a. Una vez que has seleccionado la pantalla COMBATE VS, éstate alertará y la pantalla de RECUENTO aparecerá. En ese momento tienes que agitar tu Digivice tan rápido como puedas para conseguir Digi-Poder. Cuanto más rápido lo agites más Digi-Poder ganarás. El Digivice te alertará otra vez para que pares y aparecerá la pantalla de Inicio.

b. Conecta tu D-Tector con la conexión de arriba del D-Tector de tu amigo. Pulsa el botón B para ejecutar y mantón los D-Tector unidos hasta que en la pantalla aparezca OK.

c. Un combatiente Digimon será seleccionado al azar de tu Digi-Almacenes. El nivel de tu Digimon seleccionado dependerá del nivel de tus Niños Elegidos y la cantidad de Digi-Poder acumulada en el paso a.

CAMBIO

a. Pulsa A para pasar de Salida de Datos a Entrada de Datos. Presiona B para seleccionar alguno de los comandos.

Salida de Datos - Si quieres dar/cambiar un Digimon con un amigo tienes que elegir el comando Salida de Datos.
1. Una vez que tengas la pantalla de Cambio pulsa el botón A para ver los niveles (Rookie, Campeón, Ultimate, Mega) y elige uno.
2. Pulsa el botón A para ver el Digimon en ese nivel. Pulsa el botón B para seleccionar el Digimon que quieres cambiar.

Entrada de Datos – Para recibir/cambiar un Digimon con un amigo tienes que elegir el comando Entrada de Datos.
1. Conecta tu D-Tector con tus amigos y pulsa el botón B para hacer el cambio (Tu amigo tiene que seguir los pasos que se han explicado antes para la "Salida de Datos"). Cuando el cambio se haya hecho, en la pantalla aparecerá OK.

NECESITA 2 PILAS DEL TIPO LR03 (1,5 V).
LAS PILAS NO ESTÁN INCLUIDAS.
ATENCIÓN: Usa solamente pilas del tipo que se indica. Pon las pilas con los polos en su posición (ver dibujo). Ten cuidado de no hacer un cortocircuito con los polos. No recargar las pilas que no sean recargables. Saca del juguete las pilas recargables, antes de cargarlas. Debes recargar las pilas con la ayuda de una persona mayor. No mezcles diferentes tipos de pilas o pilas nuevas con usadas. Quita las pilas del juguete cuando estén vacías y también cuando no lo vayas a usar por algún tiempo. Si los niños cambian las pilas ellos mismos asegúrate de que siguen las instrucciones correctamente. Guarda las pilas no usadas en su envase y lejos de objetos metálicos, los cuales pueden causar un cortocircuito. Advertencia: Mantén las pilas fuera de alcance de los niños. Las pilas pueden resultar peligrosas si son ingeridas.

PRECAUCIÓN: POR FAVOR, LEER ANTES DE JUGAR CON EL JUGUETE

- **No** 1) apuntes a nadie con el juguete, 2) golpees a nadie con el juguete, 3) pinches a nadie con el juguete, 4) arrojes el juguete contra nadie, 5) No pises el juguete. Podría romperlo.
- **Ten cuidado** de no pellizcarte los dedos con las bisagras del juguete.

© Akiyoshi Hongo • Toei Animation.
Fabricado en China. Distribuido por BANDAI España
Ctra. de Torrelaguna s/n. Naves F, G y H.
19200-Azuqueca de Henares, (Guadalajara) Espanna.
C.I.F.: A-19155573.

• DIGI-COMANDOS

Presiona el botón de Sensor de Movimiento *para salir del modo de comandos generales.*

DIGI-BASE DE DATOS – Revisa tu colección de Digimon y registra los Digimon que quieres colocar en tu Digi-Almacén listos para el combate (sabes que tus Digimon están listos para el combate si están resaltados en color gris). Coloca Digimon poderosos en tu Digi-Almacén, pero ten cuidado de no elegir Digimon que están muy por encima del poder de tu Niño elegido.

Cuanto más cerca esté el Nivel del Niño Elegido con los niveles del Digimon, más éxito tendrás en el combate.

1. Pulsa A para ver la Digi-Base de Datos en la pantalla. Pulsa B para seleccionar.
2. Pulsa A para seleccionar el nivel Digimon.
3. Pulsa A para ver el Digimon cuyo nivel quieres revisar. Pulsa B para seleccionar.
4. Revisa los niveles de los Digimon pulsando A para ver la información.
5. Para mover un Digimon al Digi-Almacén, pulsa B. Pulsa A para ver el Digi-Almacén que quieres y B para seleccionar. Pulsa B para colocar el Digimon en el Digi-Almacén.

NOTA: En el nuevo D-Tector, también puedes colocar Digimon enemigos en tu Digi-Almacén.

DIGI-DIGITS - Puedes aumentar tu colección de Digimon introduciendo en tu D-Tector los Digi-Digits que encontrarás en la parte superior de las Cartas D-Tector incluidas en algunos de tus productos Digimon favoritos. Para ello sigue los pasos indicados a continuación:

1. Pulsa A para ir a la pantalla Digi-Digits.
2. Pulsa A para buscar el carácter que quieras (letras o números). Pulsa B para seleccionar el carácter y pasar al siguiente. Pulsa el botón del Sensor de Movimiento para cambiar la dirección de la búsqueda de caracteres.
3. Después de introducir los 5 caracteres pulsa B para ejecutar

NOTA: El Digimon correspondiente al Digi-Digit introducido se añadirá automáticamente a tu Digi-Almacén si hay espacio disponible.

JUEGO: *Hay dos divertidos juegos incluidos en el nuevo D-Tector.* Te servirán para dominar la función de introducción de Digi-Códigos a través del Sensor de Movimiento y para ganar habilidad y velocidad con los botones.

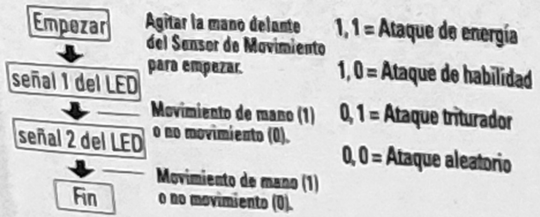
Sensor de Movimiento

1. Pulsa A para ir a la pantalla de la función Sensor de Movimiento.
2. Mantén pulsado el botón de Sensor de Movimiento durante un segundo (aparecerá el cursor de "Espera") e introduce el Digi-Código del ataque que quieras utilizar a través de movimientos de tu mano frente al Sensor de Movimiento.
3. Trata de romper la caja. Si lo consigues ganarás una Digi-Sorpresa.

NOTA 1: Si no logras romper la caja puedes tener una penalización: puedes perder el Digimon utilizado en el juego o que la Distancia a tu objetivo aumente.

NOTA 2: Mientras el cursor de "Espera" está en pantalla no pueden introducirse Digi-Códigos.

*** Digi-Códigos: Mueve la mano frente al Sensor de Movimiento para empezar, entonces el LED te dará una señal luminosa. Entonces, mira los códigos indicados más abajo y mueve la mano (1) o ningún movimiento (0). Tras unos segundos el LED te dará una señas diferente para que vuelvas a introducir un movimiento de mano (1) o ningún movimiento (0).**


Empezar
Agitar la mano delante del Sensor de Movimiento para empezar.
señal 1 del LED
Movimiento de mano (1) o no movimiento (0).
señal 2 del LED
Movimiento de mano (1) o no movimiento (0).
Fin
1, 1 = Ataque de energía
1, 0 = Ataque de habilidad
0, 1 = Ataque triturador
0, 0 = Ataque aleatorio

Digi-Velocidad

1. Pulsa A para ir a la pantalla del juego de Digi-Velocidad.
2. Pulsa A para moverte a la izquierda y B para moverte a la derecha. Mantén el botón presionado pata mantenerte en un lado u otro de la pantalla (cuando sueltes el botón volverás al centro de la pantalla)
3. Debes tratar de esquivar todos los objetos para que no te golpeen. Hay cuatro niveles de velocidad.

NOTA 3: Si pulsas el botón de Sensor de Movimiento la velocidad se reanuda pero lograrás menos puntos que a velocidades altas.

DIGI-BÚSQUEDA – Mientras ves la TV puedes probar cómo funciona el Sensor de Movimiento. Sigue estos pasos:

1. Pulsa A para ver la pantalla de Digi-Búsqueda. Pulsa B para seleccionar.
2. Pon tu D-Tector a unos 3 cm de un monitor de Televisión y mantén pulsado el botón de Sensor de Movimiento hasta que cojas señal. Te encontrarás con un suceso seleccionado al azar. (Mira la sección "Sucesos mientras caminas")

• COMANDOS DE COMBATE

LLAMADA DE COMBATE – El juego te avisa cuando un Demonio Digimon te ha convocado para un combate. En este momento tienes que hacer lo siguiente:

• COMANDOS DE COMBATE (continuación)

1. Pulsa A para ver la pantalla de Llamada de Combate. Pulsa B para seleccionar.
2. Mantén pulsado, durante un segundo, el botón de Sensor de Movimiento (aparecerá el cursor de "Espera") e introduce un código de movimiento con tu mano a través del Sensor de Movimiento. Un combate Digimon aparecerá.

*** Practica la introducción de Digi-Códigos a través del Sensor de Movimiento con el juego de "Sensor de Movimiento".**

La señal de mano convoca a un Digimon de un Digi-Almacén como se indica:

Código de movimiento de mano 1, 1 = Digi-Almacén 1
Código de movimiento de mano 0, 1 = Digi-Almacén 2
Código de movimiento de mano 1, 0 = Digi-Almacén 3
Código de movimiento de mano 0, 0 = Digi-Almacén 4

NOTA 1: Si tu llamada a un Digimon ha sido denegada, entonces el juego te enviará a Nunemon para combatir. El más débil de todos los Digimon.

NOTA 2: Al comienzo de cada combate tendrás todos los Puntos de Llamada. Estos Puntos de Llamada te permiten Digievolucionar, Deportar o llamar a un Digimon para el combate. (Cuando llamas a un Digimon del nivel más alto es cuando más puntos de Llamada consumes)

NOTA 3: Cuando veas la señal de "Spirit OK", significa que tienes suficiente Spirit Poder para digievolucionar a Modo Spirit.

ATAQUE – Mantén pulsado el botón de Sensor de Movimiento, durante un segundo, (aparecerá el cursor de "Espera") e introduce un código de movimiento con tus manos a través del Sensor de Movimiento (mira la sección "Juego- Sensor de Movimiento" para aprender a elegir cada tipo de combate a través del Sensor de Movimiento).

NOTA 1: Un Digimon puede rechazar el atacar a un Digimon enemigo, si su nivel es tan alto que puede controlar al Niño Elegido.

NOTA 2: Si tu Digimon es derrotado en un combate, puedes perderlo de tu Digi-Almacén. Para volver a tener acceso a él tendrán que introducir su Digi-Digit correspondiente (ver sección "Digi-Digits")

DIGIEVOLUCIONAR – Ya que a veces es difícil controlar a los Digimon del nivel alto, es bueno para el éxito de tus combates que selecciones Digimon de nivel inferior y entonces digievoluciones a niveles más altos, así el Niño Elegido lo podrá controlar mejor.

NOTA 1: Debes elegir el nivel inmediatamente siguiente al de tu Digimon en la Digi-Base de Datos. Debes seguir el orden correcto para que la Digi-evolución tenga éxito (por ejemplo: Agumon, Greymon, Metal Greymon, WarGreymon)

NOTA 2: Cada Digi-evolución consumirá un Punto de Llamada.

NOTA 3: Cabe la posibilidad de que la Digievolución pueda fallar, dependiendo del nivel del jugador.

DEPORTAR – Utiliza este comando para que un Digimon vuelva al Digi-Almacén, cuando no quieras usarlo en un combate. Pulsa B para deportarlo y la pantalla de Comandos de Combate aparecerá.

SPIRIT ON – Puedes digievolucionar a Modo Spirit para derrotar a los demonios Digimon.

1. Pulsa A para ver la pantalla de Modo Spirit. Pulsa B para seleccionar.
2. Pulsa A para ver el Spirit que quieres. Pulsa B para seleccionar.
3. Digievolucionarás a ese Modo Spirit listo para el combate.
4. Pulsa A para ver los Comandos de Combate, (Ataque y Digi-Poder)

NOTA 1: El Spirit Poder será usado dependiendo del nivel del jugador. No podrás Digievolucionar al Modo Spirit si no tienes suficiente Spirit Poder.

ATACAR – Si decides utilizar un Spirit tienes que elegir el tipo de ataque que quieres usar durante el combate (Ej- Energía, habilidad, triturar)

DIGI-PODER – El Digimon Spirit tiene la habilidad de absorber el poder de uno de tus Digimon registrados en tus Digi-Almacenes. Simplemente mantén pulsado el botón de Sensor de Movimiento, durante un segundo, (aparecerá el cursor de "espera") e introduce un código de movimiento con tu mano a través del Sensor de Movimiento. Un Digimon será elegido para dar su poder al Digimon Spirit.

NOTA 1: Mira la sección de Llamada de Combate para ver las instrucciones sobre como llamar a un Digimon de tu Digi-Almacén.

NOTA 2: El Digi-Poder adicional sólo vale para un turno.

NOTA 3: Dependiendo del nivel, la absorción de poder puede fallar.

SPIRIT OFF – Utiliza este comando para sacar el espíritu del Niño Elegido. Podrás volver a la pantalla de Comandos de Batalla.

DIGI-DIGITS- Esta función te permitirá llamar a un Digimon directamente para combatir (ver sección Digi-Digits). El Digimon no tiene por qué estar en tu Digi-Almacén, ya que será registrado directamente después del combate.

ESCAPAR – Utiliza este comando cuando te quieras rendir.

NOTA: Si te hieren en el combate ve a la sección "Campamento" para descansar y recuperarte.

SUMARIO DE COMANDOS

COMANDOS	MENÚ PRINCIPAL	NIVEL1	NIVEL2
NORMALES	1. Mapa	1. MAPA 1	1. Área 1 2. Área 2 3. Área 3
		2. MAPA 2	1. Área 4 2. Área 5 3. Área 6
		3. MAPA 3	1. Área 7 2. Área 8 3. Área 9
		4. MAPA 4	1. Área 10 2. Área 11 3. Área 12

SUMARIO DE COMANDOS

COMANDOS	MENÚ PRINCIPAL	NIVEL1	NIVEL2
	2. Nivel	1. Takuya 2. Koji 3. J.P. 4. Zoe 5. Tommy	
	3. Spirit		
	4. Campamento		
	5. Conectar	1. Combate VS	
		2. Cambio	1. Entrada Datos 2. Salida Datos
DIGI-COMANDOS	1. Digi-Base de Datos	1. Rookie 2. Champion 3. Ultimate 4. Mega 5. Enemy 6. Ancient	
	2. Digi-Digits		
	3. Juego	1. Sensor de Movimiento 2. Digi-velocidad	2. Corredor
	4. Digi-Busqueda		
COMBATE	1. Llamada de combate	1. Ataque 2. Digievolucionar 3. Deportar	
	2. Spirit On	1. Atacar	1. Energía 2. Triturar 3. Habilidad
		2. Digi-Poder 3. Spirit Off 4. Escape	
	3. Digidigits		
	4. Escape		

BANDAI 4+

Asst. 13616

SEASON FOUR

DIGIMON

DIGITAL MONSTERS

D-TECTOR
INSTRUCCIONES